

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi membuat perubahan besar bagi dunia khususnya dunia Pendidikan. Semakin maju IPTEK maka semakin meningkat kualitas pendidikan dan tantangan yang dihadapi. Perubahan pada abad ke-21 ini merupakan wujud dari adanya revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan banyaknya penggunaan teknologi internet terutama pada pembelajaran abad ke-21 dengan keterampilan 6C (*Critical Thinking, Creative Thinking, Collaboration, Communication, Character, and Citizenship*).¹ Hal tersebut menjadi fokus utama dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Seperti yang tertuang pada pasal 3 Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.² Melalui Pendidikan Pancasila diharapkan generasi penerus bangsa dapat menghadapi tantangan global dan memiliki karakter yang mulia.

Pendidikan Pancasila merupakan pendidikan yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosiokultural, bahasa, usia, dan suku bangsa.³ Dalam keterampilan abad ke-21 Pendidikan Pancasila menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikasi, kolaborasi, dan kemampuan beradaptasi dengan perubahan.⁴ Adapun tujuan dari Pendidikan Pancasila untuk mengembangkan kemampuan kognitif dan emosional peserta didik. Pendekatan dan strategi pembelajaran yang efektif penting digunakan untuk memasikan pemahaman yang mendalam bagi peserta didik. Untuk menciptakan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang

¹ Anjar Srirahmawati, Tyas Deviana, dan Septiana Kusuma Wardani, 'Peningkatan Keterampilan Abad 21 (6C) Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Melalui Model *Project Based Learning* pada Kurikulum Merdeka', *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8.1 (2023), 5283–94.

² RI, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta, 2003).

³ Sunarso, *Pendidikan Kewarganegaraan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2020).

⁴ Suyato, dkk, 'Revitalisasi Pendidikan Kewarganegaraan Abad 21: Analisis Keterampilan Abad 21', *SOCIAL: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 19.2 (2022), 78–84.

efektif perlu adanya inovasi dalam pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana pembelajaran yang inovatif.

Pembelajaran inovatif bertujuan untuk meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam belajar. Ciri utama dari pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang mengutamakan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk memahami dan mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri.⁵ Pembelajaran inovatif merujuk pada pendekatan yang mengintegrasikan metode, teknologi, dan strategi untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, menarik, dan efektif, salah satunya dengan menggunakan pendekatan saintifik. Pemanfaatan teknologi yang dikombinasikan dengan pendekatan saintifik dalam pembelajaran dapat meningkatkan mutu pembelajaran serta dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi pendidikan. Dengan menggunakan pendekatan saintifik peserta didik dapat secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum dan prinsip melalui tahap mengamati, menanya, mengumpulkan informasi atau eksperimen, mengasosiasi atau mengolah informasi dan mengkomunikasikan.⁶ Pendekatan saintifik juga dapat membantu mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, berkomunikasi, bekerjasama, dan pemecahan masalah.⁷ Dengan demikian, pendekatan saintifik diperlukan agar peserta didik memiliki keterampilan abad ke-21 yang siap digunakan untuk menjawab tantangan kehidupan di masa mendatang.

Penggunaan teknologi digital sebagai media atau alat bantu pembelajaran dalam pendekatan saintifik juga sangat dibutuhkan salah satunya menggunakan multimedia. Multimedia adalah gabungan antara teks, grafik, seni grafis, audio, animasi dan video yang dipadukan dalam unsur-unsur teknologi dengan

⁵ Deker Raharjo, Sutji Muljani, and Dinas Pendidikan Cabang XII Provinsi Jawa Tengah, 'Cakrawala Jurnal Pendidikan Pembelajaran Berkarakteristik Inovatif Abad 21 Pada Materi Kemandirian Karir Peserta Didik Dengan Metode Pembelajaran Berbasis Masalah (Pbl) Di SMK Negeri 1 Adiwerna Tegal', *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 2022, 87–104
<<http://cakrawala.upstegal.ac.id/>>.

⁶ Dedek Tri Permata Fajar and Risda Amini, 'Penerapan Pendekatan Scientific Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar', *Journal of Basic Education Studies*. 2020, Volume 3, Issue 2, Pages: 1007–1033.

⁷ Reksa Adya Pribadi, Dinda Pramestia Sailendra, dan Falih Azmi, 'Pendekatan Saintifik Untuk Mengembangkan Keterampilan Abad 21 Pada Peserta Didik Sekolah Dasar', *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 9.1 (2022), 43–56.

pembelajaran.⁸ Dengan menggunakan multimedia dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan mampu menciptakan pemahaman kepada peserta didik lebih baik.⁹ Pada dasarnya fungsi media adalah sebagai alat bantu guru untuk mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik.¹⁰ Secara psikologis media pembelajaran dapat membantu peserta didik mengatasi kesulitan memahami konsep-konsep abstrak.¹¹ Penggunaan teknologi pembelajaran yang tepat dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan efektivitas pembelajaran, dan mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai lebih baik.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN Gunung Putri 03 di kelas IVB pembelajaran peserta didik setiap hari dilaksanakan secara tatap muka. Pada saat pembelajaran di kelas, bahan ajar yang digunakan oleh peserta didik berupa buku paket *Erlangga Straight Point Series* dan LKPD Pindai. Namun, penggunaannya belum digunakan secara optimal dikarenakan peserta didik hanya terfokus pada mencatat, menghafal, dan menyimak. Hal ini menyebabkan peserta didik merasa kesulitan memahami materi. Peserta didik cepat lupa terhadap materi yang telah dipelajari karena banyak hafalan. Sehingga peserta didik belum dapat menyelesaikan masalah Pendidikan Pancasila dan belum menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil wawancara peserta didik kelas IV di SDN Gunung Putri 03 diperoleh informasi bahwa sebagian besar peserta didik menganggap pembelajaran Pendidikan Pancasila sulit dipahami. Adapun materi yang sulit dipahami peserta didik yaitu materi norma. Bahan ajar yang digunakan guru hanya terbatas pada buku paket ESPS dan LKPD. Informasi mengenai materi norma dinilai belum maksimal. Materi norma yang terdapat di dalam buku paket

⁸ Sethi, Anurag, *Multimedia Education: Theory and Practice*, (Mittal Publications, 2005), p.1. Diunduh 1 Februari 2024.

⁹ Benedicta, dkk Adventyana and Dan Konseling, 'Media Pembelajaran Digital Sebagai Implementasi Pembelajaran Inovatif Untuk Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5.1 (2023), 3951–55.

¹⁰ Septhy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*, (Sukabumi: CV Jejak, Anggota IKAPI, 2021), h. 29. Diunduh 21 Desember 2023.

¹¹ Hamzah Pagarra, dkk, *Media Pembelajaran*, (Gunungsari: Badan Penerbit UNM, 2022), h. 12. Diunduh 24 Desember 2023.

ESPS belum menjelaskan secara detail. Sedangkan pada LKPD hanya dipegang oleh guru untuk memberikan tambahan materi dan tugas. Guru menyampaikan materi tambahan dengan bantuan PPT yang berisi teks dan gambar hitam putih.¹² Hal tersebut menyebabkan peserta didik sulit mengeksplorasi dan mempelajari materi secara mendalam.

Merujuk dari permasalahan yang telah disebutkan, maka dibutuhkanlah inovasi media yang memudahkan peserta didik memahami materi norma dengan memanfaatkan teknologi sebagai penunjang pembelajaran Pendidikan Pancasila. Multimedia digunakan sebagai sumber belajar tambahan karena dapat memberikan akses yang lebih mudah terhadap informasi dan materi pembelajaran. Oleh karena itu peneliti memberikan solusi untuk mengembangkan multimedia interaktif. Multimedia pembelajaran interaktif dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan mampu mengakomodasi gaya belajar yang berbeda.¹³ Multimedia interaktif dipilih karena keunggulannya antara lain dapat memperjelas penyajian materi dengan gambar dan animasi yang menarik, melatih kemampuan dengan berbagai kegiatan mencoba setelah mempelajari materi, dan memotivasi peserta didik dengan berbagai bentuk penghargaan, serta memberikan kebebasan pengguna untuk memilih materi melalui tombol navigasi.¹⁴ Melalui penggunaan multimedia sebagai sumber belajar diharapkan dapat membantu peserta didik memperdalam pemahaman materi mengenai norma.

Multimedia interaktif dikembangkan dalam bentuk digital karena memiliki keunggulan yang mudah diakses dan fleksibel dengan menggunakan *smartphone* maupun laptop. Hal ini disesuaikan dengan peserta didik kelas IV yang sudah terbiasa menggunakan *smartphone*. Dengan memanfaatkan *smartphone* sebagai media belajar, peserta didik dapat mengenal dan memahami teknologi pembelajaran abad ke-21. Pembelajaran yang digunakan mengacu pada capaian pembelajaran fase B dalam kurikulum merdeka. Melalui multimedia interaktif

¹² Lampiran 6 Hasil Wawancara Peserta Didik Kelas IVB

¹³ Ade Yama Wahyu Nur Prasetya dan Dedi Kuswandi, 'Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Untuk Kelas IV Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3.11 (2018), 1423–27.

¹⁴ Purbatua Manurung, 'Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19', *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14.1 (2020), 1–12.

peserta didik dapat memperdalam materi aturan dan norma dengan mudah. Materi aturan dan norma di kelas IV yang akan dibahas yaitu pengertian aturan dan norma, macam-macam norma yang berlaku di masyarakat serta sanksinya.

Adapun keterbaharuan dalam multimedia ini yaitu produk yang dihasilkan dapat diakses kedalam dua bentuk yaitu aplikasi yang dapat diinstal di *smartphone* dengan memuat langkah-langkah saintifik dan *link* web yang dapat diakses di berbagai platform seperti *smartphone*, laptop, komputer. Pendekatan saintifik dipilih karena dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama dalam hal mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan berdampak positif pada aspek sosial serta moral peserta didik.¹⁵ Multimedia ini bertujuan untuk menggambarkan suatu informasi dengan jelas dan komprehensif. Dalam pembuatannya multimedia interaktif dibuat dengan bantuan aplikasi Unity. Unity merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat *game multiplatform* yang didesain mudah digunakan.¹⁶ Melalui aplikasi tersebut dapat menggabungkan animasi atau *backsound* suara sehingga membuat konten lebih menarik. Selain itu peserta didik dapat dengan mudah mengoperasikan media di *smartphone* maupun platform lainnya.

Terdapat beberapa hasil penelitian terdahulu yang membahas multimedia interaktif dan pendekatan saintifik dalam pembelajaran di sekolah. Penelitian pertama oleh Qistina, dkk pada tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Mata Pelajaran IPA Kelas IVC SDN 034 Taraibangun Kabupaten Kampar” menyatakan bahwa multimedia interaktif di kelas IV layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran berbasis *game* edukasi yang dimasukkan kedalam CD interaktif, dengan hasil peserta didik memiliki minat yang tinggi dalam belajar.¹⁷ Penelitian kedua oleh Prabawa, dkk pada tahun 2020 dengan judul “Pengembangan Multimedia Tematik Berpendekatan Saintifik untuk Siswa Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis

¹⁵ Desviana Zakiya Agistiani, dkk, ‘Implementasi Pendekatan Saintifik Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Di Sekolah Dasar’, *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3.6 (2021), 4865–73.

¹⁶ Indah Rohmawati, Sudargo, dan Ika Menarianti, ‘Pengembangan *Game* Edukasi Tentang Budaya Nusantara “Tanara” Menggunakan *Unity* 3D Berbasis Android’, *Jurnal SITECH: Sistem Informasi dan Teknologi*, 2.2 (2019), 173–84.

¹⁷ Mizanad Qistina, dkk, ‘Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Kelas IVC SD Negeri 034 Taraibangun Kabupaten Kampar’, *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8.2 (2019), 148.

saintifik dapat meningkatkan motivasi belajar dengan menjalankan simulasi eksperimen dengan cara yang lebih interaktif. Namun di lingkungan Sekolah Dasar tidak semua peserta didik memiliki akses yang sama terhadap multimedia, sehingga tidak dapat digunakan secara merata oleh semua peserta didik.¹⁸ Penelitian ketiga oleh Putriningsih, dkk pada tahun 2021 dengan judul “Media *Pop-Up Book* Berorientasi Pendekatan Saintifik pada Muatan Pelajaran PPKn Kelas V Sekolah Dasar” ditemukan bahwa Media *Pop-Up-Book* berorientasi pendekatan saintifik dapat menarik perhatian peserta didik sehingga termotivasi dalam belajar PPKn. Namun media ini memiliki keterbatasan dalam menyajikan informasi yang kompleks atau rinci. Selain itu media ini cenderung lebih rapuh dan rentang terhadap kerusakan dibandingkan dengan media elektronik atau digital.¹⁹

Selanjutnya penelitian keempat oleh Khairunnisa, dkk pada tahun 2022 dengan judul “Pengembangan multimedia Interaktif Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar” menyatakan bahwa multimedia interaktif yang digunakan di kelas II penting dan efektif digunakan dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran tematik di SD.²⁰ Penelitian kelima oleh Winda Rahayuningtyas, dkk tahun 2023 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nisila Nilai Pancasila untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar” menyatakan bahwa multimedia interaktif sangat efektif dan baik digunakan dalam pembelajaran nilai Pancasila.²¹

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Khairunnisa, dkk pada tahun 2022 perbedaan dari penelitian ini adalah pengembangan media mengacu pada pendekatan saintifik, menggunakan kurikulum merdeka, materi yang digunakan

¹⁸ Dewa Gede Agus Putra Prabawa dan Made Prima Restami, ‘Pengembangan Multimedia Tematik Berpendekatan Saintifik Untuk Siswa Sekolah Dasar’, *Mimbar PGSD Undiksha*, 8.3 (2020), 479–91.

¹⁹ Ni Komang Putriningsih dan Made Putra, ‘Media Pop-Up Book Berorientasi Pendekatan Saintifik Pada Muatan Pelajaran PPKn Kelas V Sekolah Dasar’, *Jurnal Edutech Undiksha*, 9.1 (2021), 131–39.

²⁰ Khairunnisa dan Siti Quratul Ain, ‘Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar’, *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.6 (2022), 5519–30.

²¹ Winda Rahayuningtyas, Ilmawati Fahmi Imron, dan Endang Sri Mujiwati, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nisila Nilai Pancasila Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar’, *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6.1 (2023), 108–21.

yaitu norma, terdapat tambahan media padlet untuk peserta didik menjawab pertanyaan, dan simulasi cerita interaktif yang membantu peserta didik memahami materi norma. Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, peneliti mencoba memberi solusi dengan mengembangkan multimedia interaktif berbasis saintifik yang diperkirakan akan membuat peserta didik lebih mudah memahami materi. Adapun perbedaan multimedia interaktif dengan media-media lainnya dalam penelitian ini adalah bentuk final produk berupa aplikasi dan web yang dapat di *share* melalui *link*. Dengan demikian peneliti menganggap multimedia interaktif sesuai, praktis, menarik, dan dapat memberikan solusi untuk menunjang pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal tersebut dirumuskan dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Sainifik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah-masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Peserta didik sulit memahami materi norma.
2. Kurangnya penggunaan sumber belajar pada materi norma.
3. Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran masih belum diterapkan secara optimal.
4. Perlunya pengembangan media interaktif untuk membantu peserta didik memecahkan permasalahan pada materi norma.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, agar penelitian ini terarah peneliti memfokuskan pada identifikasi masalah pengembangan multimedia interaktif berbasis saintifik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi norma di kelas IV Sekolah Dasar. Maksud dari multimedia interaktif berbasis saintifik adalah gabungan dari beberapa media yang saling bersinergi dimana mengacu pada tahapan saintifik yaitu mengamati, menannya, mengumpulkan informasi, menganalisis, dan memberi kesimpulan.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas, maka peneliti dapat merumuskan permasalahan tersebut sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif berbasis saintifik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi aturan dan norma di kelas IV Sekolah Dasar?
2. Apakah multimedia interaktif berbasis saintifik layak digunakan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi aturan dan norma di kelas IV Sekolah Dasar?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan penelitian diharapkan dari hasil penelitian ini secara teoritis dan dan praktis adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Pengembangan multimedia interaktif pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumber informasi terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan media pembelajaran digital.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Peserta Didik

Pengembangan multimedia interaktif ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik, menjadikan sarana belajar mandiri, dan menumbuhkan minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

- b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan referensi dan inovasi sebagai alternatif tambahan sumber belajar berupa multimedia interaktif berbasis saintifik pada materi norma dalam Pendidikan Pancasila.

c. Bagi Penelitian Selanjutnya

Hasil pengembangan multimedia interaktif berbasis saintifik dapat dijadikan bahan referensi dan inspirasi bagi peneliti selanjutnya, sehingga menghasilkan produk yang lebih baik lagi

